

>>> revista tradumàtica

Traducció i Tecnologies de la Informació i la Comunicació

Número 5 : Localització de videojocs: novembre 2007 : <http://www.fti.uab.cat/tradumatica/revista> :
ISSN 1578-7559

Paseo por la localización de un videojuego

María Loureiro Pernas
Directora de Localización
Pink Noise

Resum: La localització és un camp de treball apassionant. Cada cop es localitzen més títols i el nivell d'exigència de tots els implicats també creix. Una visió de la localització d'un videojoc de cap a peus pot oferir pautes interessants per conèixer de més a prop les peculiaritats d'aquesta feina.

Paraules clau: videojocs, localització, doblatge, *testing*, *ingame*, consola, variables, *stitches*

Resumen: La localización es un apasionante campo de trabajo. Cada vez se localizan más títulos y el nivel de exigencia de todos los implicados es también creciente. Un paseo por la localización de un videojuego de principio a fin puede ofrecer pautas interesantes para conocer más de cerca sus peculiaridades.

Palabras clave: videojuegos, localización, doblaje, *testeo*, *ingame*, consola, variables, *stitches*

Abstract: Localisation is an exciting field of work. More and more titles are being localised and the level of the demands of all those involved is also rising. Looking at the localisation of a video game from start to finish can offer interesting guidelines with a view to becoming more familiar with the specific traits of the activity.

Keywords: video games, localisation, dubbing, testing, in-game, console, variables, stitches

1. Se inicia el proceso

Son las 9:00 de la mañana y varios correos electrónicos esperan en la bandeja de entrada. Además de los habituales *mails* relacionados con trabajos en curso, surgen nuevos proyectos. Cada vez que esto ocurre, el equipo y la maquinaria se ponen en marcha. En este momento, se hace necesaria una reunión con todos los implicados, que ayude a aclarar el tipo de producto que tenemos entre manos. Tras el obligado proceso de presupuestado y aceptación por parte del cliente, el jefe de proyectos al cargo será el responsable, a partir de ahora, de gestionar y realizar un seguimiento de todo el trabajo, que incluye lo que en Pink Noise denominamos “las cuatro patas de una mesa”, es decir, tareas, recursos humanos y técnicos, balance económico y plazos.

Un sistema integral de análisis sobre nuestros colaboradores, en continuo proceso de alimentación, nos permite, en tiempo real, seleccionar al mejor traductor en función del tipo y partes del juego.

Una vez que el proyecto está en sus manos, el traductor debe asegurarse de que se le ha indicado cuál es el público al que está destinado (infantil, adolescente, futbolero...). En el caso de que el estilo del texto original o algunos términos no parezcan apropiados para el mercado de destino, el traductor debe ponerse en contacto con el jefe de proyectos (PM) para decidir la estrategia que se debe seguir.

Puesto que existen diferencias legales y éticas entre las diversas culturas en cuanto a expresiones malsonantes, sexo o violencia, el traductor debe asegurarse de que el texto final refleje exactamente lo que el cliente busca en el producto. En esto consiste la localización.

2. Diferentes tipos de juegos y traducciones

Alguien puede pensar que la creatividad o las habilidades de traducción literaria son las únicas facultades que necesita un traductor de videojuegos; sin embargo, es importante tener en cuenta que existen productos muy técnicos, como simuladores de vuelo, con los que incluso algunos pilotos han llegado a realizar prácticas profesionales. Otro ejemplo son los juegos que incluyen descripciones detalladas de armas, motores, instrumentos musicales... Este tipo de proyectos exige del traductor un trabajo exhaustivo y obligado de documentación e investigación terminológica.

Además, un traductor de videojuegos debe tener siempre en mente cuál va a ser la función de su texto dentro del producto final.

Si se trata de *onscreen text* (o *ingame*), es vital que la traducción sea clara y concisa, porque este es el texto que se mostrará en pantalla y el espacio disponible es siempre muy reducido. Aquí se incluyen los menús (*Pause*, *Options*), la interfaz del juego (*Start button*, *Back button*), los cuadros de diálogo (*Select character*, *Save game file*), los mensajes de error, de ayuda e información de la base de datos (*Difficult*, *Easy*), y en algunos casos los subtítulos de los diálogos.

Si se trata de una traducción del guión, el traductor debe tener en cuenta si el texto se va a grabar o forma parte de los subtítulos. En el primer caso, es importante que el traductor lea en voz alta su propio texto. Así, podrá evitar cacofonías o sintaxis rebuscadas que de otra manera podrían colarse en el texto final. Nunca debemos olvidar que los actores no son traductores y, salvo error, la decisión del traductor y el revisor, en lo que al texto se refiere, prima sobre sus propias impresiones.

La traducción del guión exige un grado muy alto de creatividad. Siempre hay que tener en cuenta que los videojuegos se localizan, no se traducen. Esta creatividad no se refleja solo en la adaptación de los diálogos, sino también en la adaptación de nombres de personajes, topónimos, nombres de armas, enemigos, etc. Es importante reseñar que la gran mayoría de estos términos suelen ser juegos de palabras en el texto de origen que deben mantenerse en la medida de lo posible en el texto final. El estilo debe no solo adaptarse al público al que va dirigido, sino también a la ambientación espacial y temporal (por ejemplo, en la saga *Prince of Persia* se recrea el mundo árabe medieval) y al personaje en sí (tratamiento de "vos", plural mayestático...).

3. Coherencia

A la hora de traducir un manual de usuario es muy importante mantener la coherencia, que puede dividirse en dos categorías:

1. Coherencia terminológica. Para alcanzarla deben usarse los glosarios de consola y los glosarios del juego. Los primeros incluyen la traducción oficial de términos como *Start button*, *MemoryCard*, etc., es decir, la terminología propia de la plataforma. En este sentido, cabe recordar que, dependiendo de la plataforma, la terminología puede ser completamente distinta. El ejemplo más claro es la traducción de *Press* por “Presionar” para las consolas de Microsoft y “Pulsar” para las de Sony. El segundo tipo de glosario, incluye los nombres de los personajes, niveles, potenciadores, armas... tal y como se tradujeron en versiones anteriores del mismo juego.
2. Coherencia interna. Se trata de un aspecto crucial. El traductor debe asegurar la coherencia terminológica entre las distintas partes del juego. Es decir, si en pantalla va a aparecer la opción “Crear perfil”, el manual debe hacer referencia a esa opción con ese nombre exacto y no con “Creación de perfil”, por ejemplo. En el caso de que, por petición expresa del cliente, el *ingame* (o texto en pantalla) no se haya traducido, el manual deberá mantener las alusiones a opciones, menús, etc., en el idioma original seguido de la traducción entre paréntesis, de tal forma que el usuario pueda saber a qué se refiere cada opción. Además, los términos utilizados tienen que ser coherentes con la información de referencia remitida por el cliente.

La caja que contiene el juego es, sobre todo, una herramienta de marketing, en la que habitualmente se emplean frases cortas y concisas que consigan atraer la atención de nuestro público objetivo. A la hora de traducir, esta será la regla de oro: llegar al cliente potencial supeditando a este fin la fidelidad al texto de partida.

4. Cuestiones metodológicas

Los formatos más habituales en los que se suelen recibir los textos para la localización de videojuegos son “.doc”, “.xls” y “.txt”. Del mismo modo que en software, hay desarrolladores que utilizan sus propios programas y formatos, pero estos casos son los menos habituales. Asimismo, al igual que en otro tipo de traducciones, la utilización de herramientas de traducción asistida y de bases de datos terminológicas resulta indispensable. Existen proyectos de gran extensión con continuas alusiones a determinados términos (objetos, personajes, opciones de menú...); las memorias de traducción constituyen una herramienta óptima para asegurar la coherencia terminológica a lo largo de todo el proyecto y entre las diferentes ediciones de un mismo juego.

La falta de contexto en la localización de videojuegos es una constante tanto en la fase de traducción como de doblaje, puesto que ambas se realizan simultáneamente al proceso mismo de desarrollo del juego. Por lo tanto, y a diferencia de otro tipo de traducciones audiovisuales como la de cine o TV, el equipo de traducción, los actores o los directores artísticos no disponen del material final cuando realizan su tarea. En la mayoría de las ocasiones, esto supone todo un desafío, porque puede ser difícil determinar a qué se refieren los personajes.

Un ejemplo real: la aparición de la expresión *SLIDE* en un texto para traducir, sin contexto ni aclaración alguna. Es posible que se trate del verbo *to slide* (deslizarse), pero también del sustantivo *slide* (diapositiva). La temática bélica del juego permite ambas interpretaciones: podría ser que el personaje se deslizase o que el jefe de la misión estuviese mostrando una diapositiva al resto del equipo, en la que se visualizase un mapa de la zona de despliegue. Solo en la fase de *testing* fue posible comprobar que lo que hacía el soldado era, finalmente, deslizarse.

Otra de las dificultades que encuentran los traductores a la hora de traducir el texto en pantalla es la restricción de caracteres. Si bien es cierto que, debido a su tamaño, las consolas de mesa conllevan menos complicaciones que las portátiles, casi todos los textos pertenecientes al *ingame* suponen un desafío. ¿Qué podemos hacer cuando, por ejemplo, es necesario traducir *fox* en tan solo tres caracteres? Cualquier combinación que se nos ocurra será siempre mala, sobre todo si tenemos en cuenta que los puntos de las abreviaturas constituyen también un

carácter. En estos casos, solo cabe ponerse en contacto con el cliente y apelar a la posibilidad de aumentar el espacio destinado al texto. En caso negativo, el cliente deberá confirmar que está dispuesto a aceptar abreviaturas, aun cuando supongan dificultades de comprensión para el jugador.

ENGLISH	TRANSLATION	CHARACTERS
NEVER GIVE UP		
FLIRTING WITH DISASTER		
COVER FIRE		
COLD AND UNPLEASANT		
A DRY HEAT		
GET IN		
WHATEVER		
GOOD GOING		
LIVE FOREVER		
THE SPARTANS		
BURST		
FULL AUTO		
RELOAD		
GO CODE		
DEFAULT		
RENEGADE		
SOUTHPAW		
SOUTHPAW RENEGADE		
TPERSON		
THUMBSTICKS		
LEGACY		
SOUTHPAW LEGACY		
ZOOM		
STANCE		
PEEK LEFT		
FLUID DOOR CLOSE		
PEEK RIGHT		
FLUID DOOR OPEN		
RELOAD - RATE OF FIRE MENU		
ACTION - MOVE TO MENU		
TEAM MOVEMENT - GO CODE		
VISION MODES		
STEADY		
SWITCH ITEM - MAP		
SWITCH WEAPON		
TERRORIST HUNT		17 letters
RETRIEVAL ASSASSIN		17 letters
AVG. SCORE		12 letters

Figura 1. Ejemplo de texto del *ingame*

5. Variables

Los desarrolladores de videojuegos introducen en su texto símbolos que representan variables, es decir, términos o expresiones (por ejemplo, números o nombres) que cambian dependiendo del momento y situación en que se encuentre el jugador dentro del juego.

Ejemplos:

"The extension of the town wall of %t is now complete." "Family %s establishes a company in their hometown." "The family of %s is moving to %t" (donde "%t" es el nombre de una ciudad y "%s" es el nombre de una familia)

Es vital no eliminar o modificar ningún código de variable y entender qué es lo que va a reemplazar a la variable cuando ésta se ejecute en el juego (un número, una frase, un nombre...). El texto que acompañe a la variable debe ser apto para todas las opciones posibles, lo cual no es simple porque en ocasiones las variables implican cambio de número, género o persona en la oración; en estos casos hay que optar por una solución válida para todos los casos, aunque quizá no sea la mejor desde el punto de vista estilístico.

Algunos ejemplos de variables son las que contienen "%" como %s, %d... sin embargo, hay proyectos que "fabrican" sus propias variables como *[PlayerName]* o *<INDEF_ART_PLR_M_NAME>*.

Una vez el traductor ha acabado su tarea, el proyecto pasa a manos del revisor, quien se encarga de realizar un exhaustivo control de calidad al texto. A continuación, el peso del trabajo recae sobre el director artístico; él deberá seleccionar las voces más idóneas para interpretar a cada uno de los personajes. Aun así, hay ocasiones en las que se realiza un *casting* de voces, para que sea el cliente quien tenga la última palabra.

6. Doblaje

Existen tres tipos principales de doblaje de videojuegos: el doblaje libre o sin restricción de tiempo, el doblaje con restricción de tiempo y la sincronía labial. Cada uno de ellos está indicado para una parte concreta del juego. La sincronía labial se utiliza para las películas que introducen el juego, cada minijuego, nivel, misión... La restricción de tiempo (el audio español debe coincidir en tiempo con el audio original) se utiliza para las frases que contienen diálogo, pero en las que los personajes no aparecen en pantalla, o no con suficiente nitidez para que el jugador pueda identificar un movimiento de labios. Por último, la grabación sin restricción de tiempos queda relegada a aquellas frases que se oirán a lo largo del juego como gritos, instrucciones del tutorial o comentarios de ánimo de los personajes, entre otros.

El traductor del guión debe estar preparado entonces para aceptar que ese texto que con tanto mimo tradujo, se modifique considerablemente durante la fase de ajuste, en la que el director artístico se asegura de que los textos no solo puedan locutarse dentro de las restricciones exigidas por el cliente, sino que se adapten a los movimientos de boca de los personajes. No debemos olvidar que la definición de los gráficos en los videojuegos evoluciona a pasos agigantados y, hoy en día, si un personaje abre la boca para pronunciar una "o" pero se oye una "i", el jugador identificará un error de falta de sincronía.

Para ahorrar espacio en el disco, también en el doblaje se utilizan variables. En juegos de deportes, como fútbol o fórmula 1, las frases que pronuncian los comentaristas se dividen en diferentes partes, para que cada una de ellas se pueda reutilizar en otras situaciones del juego. Estas frases cortadas se conocen como variables o *stitches*. Cada parte se graba como un archivo independiente y es el motor del juego el que se encarga de lanzarlas en el momento preciso. Cuando se traducen estas cadenas, el traductor debe asegurarse de que la traducción funcione con todas las posibilidades. Un ejemplo de cómo funcionan estas *stitches*:

Ejemplo:

SOURCE TEXT			
FIXED PART	VARIABLE PART	FIXED PART	VARIABLE PART
"And now it's	MERCEDES MCLAREN	leading the	MONTECARLO GP"
	THE MARANELLO TEAM		GRAND PRIX"
	RUBENS BARRICHELLO		RACE"
	FERRARI'S NUMBER TWO		2006 CHAMPIONSHIP"
	THE FINNISH DRIVER		4TH ROUND OF THE CHAMPIONSHIP"

Terminado el proceso de grabación y posproducción del audio, el jefe de proyectos envía todo el trabajo al cliente, quien lo implementará en el juego y extraerá la primera beta (versión del juego previa a su comercialización). Esta beta se devolverá al equipo de localización para que comience la fase de *testing*.

7. Testing

El *testing* constituye el último y más completo control de calidad antes de que el juego pase a la fase de *submission* (aprobación por parte del fabricante de la consola para la que se desarrolla el juego). Este control de calidad supone jugar de principio a fin el juego para comprobar que la traducción sea correcta (la mayoría de las veces es esta la fase en la que el equipo de localización ve por primera vez el texto dentro de su contexto), que cada texto encaje en los espacios habilitados, que el audio suene correctamente y se dispare en el momento adecuado...

El *tester* suele disponer de un *walkthrough* o guión del juego. Este guión permite identificar perfectamente cada uno de los pasos que se deben dar para avanzar e ir consiguiendo los objetivos de los diferentes niveles o misiones. Además, otro factor de gran ayuda en esta fase son los *cheats* o trucos, como el llamado "modo dios" que permite avanzar sin miedo a morir a manos de cualquier alienígena, monstruo o enemigo que se tercie. Por supuesto, estos solo son aplicables a las betas y no a los juegos que llegarán al consumidor final.

Durante el *testing*, se remite al cliente un informe de errores (*bug report*), es decir, un compendio de todos los fallos que el *tester* ha identificado a lo largo de su trabajo. El cliente solucionará los errores y producirá otra beta que permita una última comprobación. En el caso de que se descubran nuevos errores, se ha de repetir este proceso.

Llegados a este punto, el trabajo de todo el equipo de localización habrá concluido. Solo queda hacer una recapitulación o *post mortem*. Aprender de los posibles fallos es una buena manera de mejorar.

8. Conclusión

La localización es un apasionante campo de trabajo para traductores y, día tras día, los desarrolladores, distribuidores, medios de comunicación y usuarios finales de videojuegos exigen una calidad superior. Hemos pasado de "agradezcamos que el juego esté traducido" a "como debe ser, está muy bien traducido y doblado". Desde nuestra posición, debemos contribuir a que el listón de exigencia continúe en ascenso y un "simplemente traducido y doblado" no puede constituir ya nuestra meta. Todas las tareas de la localización han de alcanzar el nivel máximo de calidad para satisfacer a un público cada vez más experimentado y exigente.